

## Kehra võrkpalliturniiri reeglid 2016

Kehra võrkpalliturniiril juhindutakse Eesti Võrkpalli Liidu poolt välja antud ametlikest saalivõrkpalli määrustest. (vt [www.evf.ee](http://www.evf.ee)).

Kehra võrkpalliturniiri reeglitesse on võrreldes ametlike võrkpalli reeglitega tehtud lihtsustusi ja täiendusi:

1. Rajatised ja varustusega seonduv ei ole rangelt järgitavad (Määrus ptk. 1-3), võrgu kõrgus on 240 cm.
2. Osavõtjatele esitatud nõuded ei ole rangelt järgitavad. Turniiril jälgitakse võistkonna ülesantud koosseisu ja asetust. Võistkonna juhi ja treeneri rolli võib täita ka võistkonna kapten. Libero mõistet meie turniiril ei rakendata.
3. Võistkond kasutab väljakul korraga kuut mängijat, **kellest vähemalt 2 on naised**. Mängima pääsevad üksnes registreeritud ja osavõtu eest tasunud mängijad.
4. Geimis võib iga võistkond võtta kaks vaheaega pikkusega üks minut. Vahetuste arv ei ole piiratud. Vahetuseks pöördub võistkonna kapten kohtuniku poole vastava sooviga. Vahtetus peab toimuma selleks ettenähtud ajal.
5. Mängitakse 3 geimi võiduni, halva ilma korral või suurema hulga võistkondade regimisel, mängitakse 2 geimi võiduni. Geimid mängitakse 25. punktini, arvestades 2-punktilise vahe reeglit, väljaarvatud viies geim, mis mängitakse 15. punktini.
6. Iga võistkond peab vajadusel ja ajal, kui selle võistkonna mängu ei toimu, välja panema 2-4 inimest, kes on võimelised täitma kohtuniku ja abikohtunik-punktilugeja rolli. Mängu vilistab üks kohtunik ja punkte loeb kohtuniku poolt määratud abi. Kohtunik võtab enne vilistatava mängu algust sekretariaadist mängu protokollilehe ning tagastab selle KOHE PÄRAST MÄNGU LÕPPU täidetult (mängu tulemus, eriolukorrad, karistused jms) ning allakirjastatult.
7. Kohtunik võib mängu juhtimise signaale edasi anda vilega, suuliselt ja/või käesignaali abil.
8. Kohtunik võib ebakorrektsid mängijaid (kes kas mängus või mänguvälisel ajal meelega segavad mängu, vaidlevad kohtunikuga, kasutavad moraalset või füüsilist vägivalda) korrale kutsuda ja karistada järgmiselt: esimene kergem üleastumine – hoiatus ja selgitus; teine kergem üleastumine samas mängus või jäme rikkumine – märkus, mis fikseeritakse mänguprotokollis koos eksija nimega; kestva tahtliku kergema üleastumisega või teise kirjaliku märkusega turniiri jooksul kaasneb mängukeeld, mis fikseeritakse turniiri protokollis.
9. Mängu ajal tekkinud probleeme lahendab võistkonna kapten (mitte mängijad) kohtunikuga. **Kohtuniku põhjendatud otsus mängu käigus on lõplik.** Kohtuniku otsust või tegevust võib võistkonna kapten pärast mängu lõppu protestida peakohtuniku juures. Kohtunikuga rahulolematuse puhul võivad mõlema poole kaptenid esitada ühise põhjendustega protesti enne mängu või geimide vaheajal peakohtunikule.
10. Muud mängude korraldusega seotud küsimusi lahendab turniiri käigus peakohtunik, kelle otsus on lõplik.